

# De la Historia a la historieta, el caso de *Adelita y las guerrillas* de José G. Cruz

**Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea**

© The Author(s) 2021  
ISBN( 電子 ):978-4-910171-06-7  
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター  
プロジェクト推進室  
International Research Center for  
Japanese Studies,  
Promotion Office

**Irving Emilio Calderón García**

Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México

## Resumen

A mediados del siglo XX, el cómic gozó de una enorme popularidad en México, consolidándose como uno de los medios de comunicación más relevantes en el país. Estudiar la historieta permite comprender la realidad de la sociedad en la que se produjo y se consumió, y penetrar en los códigos culturales de su época. Este artículo analiza la historieta *Adelita y las guerrillas* de José G. Cruz, con el propósito de explicar tanto las características generales de la historieta mexicana, como las particulares de *Adelita*, principalmente el tratamiento que dio a la Revolución Mexicana (1910), al representar de forma romántica este proceso histórico.

## Palabras claves

*Adelita y las guerrillas*, José G. Cruz, Revolución Mexicana, Historia, historieta.

## Introducción (no pedida) sobre el Nove-no Arte

¡Miren! ¡En el cielo! ¡Es un pájaro! ¡Es un avión! ¡Es...el cómic! No cabe duda que el cómic es parte fundamental de la cultura pop. Editoriales como Marvel o DC Comics ha consolidado grandes imperios económicos explotando personajes cuyo origen está en la lejana Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Los nombres de *Superman*, *Capitán América*, *Batman* o *Wonder Woman*, son reconocidos a nivel mundial. Esto no quiere decir que sólo se produzcan cómics en Estados Unidos, lo que sí se puede afirmar es que el cómic de manufactura estadounidense ha gozado de una predominancia a nivel mundial, prácticamente desde el inicio de la historia de este medio. Este fenómeno es similar a lo que ha ocurrido con el cine. El cinematógrafo fue inventado en Europa, pero sería en los Estados Unidos donde se desarrolló una industria con verdaderos alcances mundiales.

Surgen entonces las interrogantes: ¿Qué es un cómic? ¿Cuándo y dónde nació? ¿Son sólo para infantes? Hay que reconocer que definir el cómic no es tarea sencilla. Este asunto, en apariencia minúsculo, ha sido motivo de debate entre los estudiosos de la materia. El teórico belga, Thierry Groensteen, llegó a calificarla como “la definición imposible” (Groensteen, 2007, p. 12).

Para este trabajo utilizaré el concepto que el investigador español, Román Gubern propuso del cómic: “estructura narrativa formada por las secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1972, p. 107). Habría que añadir que el cómic es conocido por distintos nombres, dependiendo de la región en la que nos encontremos: *manga* (Japón), *bande dessinée* (Francia-Bélgica), *tebeo* (España), *quadrinhos* (Brasil), o *muñequitos* (Cuba), por mencionar sólo algunos ejemplos. En Hispanoamérica, el término más popularizado es historieta (Guiral, 1998, p. 30). Por esta razón, usaré como sinónimos tanto el vocablo inglés *comic* (en su forma castellana, cómic), así como historieta para referirme a este medio.

Acercas del origen de la historieta, el caricaturista mexicano Eduardo del Río, RIUS, ha señalado irónicamente que: “Algunos exagerados quieren ver el origen de la historieta en el origen mismo de la humanidad. ¡Las primeras tiras cómicas -dicen- fueron pintadas en las paredes de las cavernas!” (Del Río, 1974, p. 14). En su obra *Breve historia del cómic*, Gerardo Vilches insiste en que: “el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo (...) el cómic es un objeto industrial” (Vilches, 2014, p. 11).

Por tanto se debe considerar al cómic como un producto cultural propio de la modernidad industrial occidental, ya que

“uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de plenitud del capitalismo industrial” (Gubern, 1972, p. 15). Lo que hoy denominamos cómic es un medio que surgió gracias a los avances tecnológicos que posibilitaron la reproducción masiva de los textos. Su origen se encuentra intrínsecamente ligado al invento de Johannes Gutenberg: la imprenta.

Hay todo un debate en torno a la paternidad del cómic. Para algunos estudiosos le corresponde al suizo Rudolphe Töpffer, mientras que para otros el mérito es del americano Richard F. Outcault, con su *The Yellow Kid*. Personalmente concuerdo con Javier Coma, importante teórico de la historieta, quién se inclina por Outcault, debido, no sólo a la trascendencia de su obra, sino principalmente a la favorable recepción que este nuevo medio tuvo en Estados Unidos, en contraste con el convencionalismo de la cultura europea y su rechazo a la cultura de masas (Coma, 1981, p. 4).

Respecto al hecho de ligar el cómic a los menores de edad, el mismo Coma denunció este problema, al exponer que los críticos de la historieta han pretendido darle: “la imagen de un subproducto de consumo infantil, sin validez cultural, artística o ideológica” (Coma, 1979, p. 7). Resulta bastante obvio que el cómic sea popular entre niños y jóvenes, incluso las editoriales originalmente pensaron que sus productos estaban dirigidos únicamente al público infantil. Sin embargo, constituye un error minimizar la influencia de la historieta y negar que, como cualquier producto cultural, pueden dar testimonio de hechos y procesos humanos.

La reivindicación del cómic, es relativamente reciente, comenzó a mediados de la década de 1960 en Europa. Me interesa destacar dos hitos para el análisis serio de la historieta. La obra *Apocalípticos e Integrados* (1965), del semiólogo italiano Umberto Eco, que analiza personajes procedentes del mundo del cómic (*Superman*, *Charlie Brown*), a partir de las herramientas de la comunicación. Este texto constituye un clásico sobre la materia. Y el trabajo de Maurice de Bevere, *Morris*, dibujante de historietas, responsable de bautizar al cómic como el Noveno Arte en su serie de artículos “*Neuvième Art, musée de la bande dessinée*”, en el periódico belga, *Le Journal de Spirou* (1964-1967).

## De la dificultad de estudiar la historieta mexicana

El cómic mexicano está casi extinto. Prácticamente en cualquier rincón del mundo, la gente conoce a *Superman*. Quizás menos gente pueda ubicar a los simpáticos galos *Astérix* y *Obélix*, creaciones de los franceses René Goscinny y Alberto Uderzo. Pero es casi imposible que –salvo unas cuantas decenas de personas– sepan quién es *El flechador del cielo* o *Dick Morgan*, protagonistas de las historietas más populares en México durante la primera mitad del siglo XX, y que junto con muchísimas otras han caído en el olvido, permaneciendo negadas a los mexicanos, y al resto del mundo.

Algunos de los clásicos de la historieta mexicana como *Kalimán*, *Memín Pinguín*, *Fantomas*, o *La Familia Burrón*, han logrado permanecer en la memoria de los mexicanos que leyeron aquellas historietas, incorporándose vagamente al marco referencial

de las nuevas generaciones que escucharon de padres y abuelos acerca de aquel panteón de héroes nacionales. No obstante, la inmensa mayoría de esos personajes fueron relegados. ¿Qué le pasó al cómic mexicano? El investigador Juan Manuel Aurrecochea lo ha expresado bien: “Los ejemplares de las revistas de monitos, tan omnipresentes como ninguneados en su momento, han sido devorados por el tiempo y el olvido: se han convertido literalmente en polvo.” (Aurrecochea, 2007, p. 197).

El principal problema para estudiar la producción mexicana de cómic radica en que no se cuenta con el material suficiente. Lo poco que se conserva de esos clásicos nacionales, está en archivos particulares y una parte –considerable, pero incompleta– bajo resguardo de la Hemeroteca Nacional de México. Tal es el caso *Adelita y las guerrillas*, que pese al hecho de estar fragmentada su numeración, es posible reconstruir un periodo relevante de su publicación con el acervo del que se dispone.

## El cómic a la mexicana

Para Armando Bartra, uno de los mayores estudiosos de la historieta en México, el cómic nacional tiene sus antecedentes “en las publicaciones periódicas ilustradas, proliferantes en la segunda mitad del siglo XIX gracias a la litografía, y su historia abarca algo más de ciento cincuenta años” (Bartra, 2001, p. 67-8).

Sobre su extensa historia, Bartra propone dividirla fundamentalmente en dos periodos. El primero comienza en el siglo XIX y se interrumpe al estallar la Revolución Mexicana (1910), “corresponde a la historieta decimonónica apegada a la tradición europea”. Mientras que el segundo “comprende el desarrollo del cómic moderno de influencia estadounidense”, este inició hacia 1919, al publicarse el “primer suplemento dominical con historietas locales” y se extiende hasta finales del siglo pasado. (Bartra, 2001, p. 69). Es el último periodo el que me interesa abordar en este ensayo.

Durante la primera mitad del siglo XX, la historieta en México se consolidó como un importante medio de comunicación, construyendo una industria sumamente redituable. Las revistas de historietas como *Paquín*, *Chamaco* o *Pepín*, aparecieron en los primeros años de la década de los años 30, y vienen a ser el equivalente del *comic-book* estadounidense. Cada número consistía en una antología de diferentes historietas, tanto extranjeras –predominantemente norteamericanas– como nacionales.

Su bajo costo (entre cinco y diez centavos), las convirtió en un entretenimiento accesible y sumamente popular. El fenómeno de los *pepines* –llamados así debido a que fue la revista *Pepín*, la más famosa y longeva– tuvo su apogeo de finales de los años treinta hasta entrados los cincuenta. [Imagen 1]

Inicialmente las revistas tuvieron una periodicidad semanal, pero la demanda era tal que su publicación se volvió diaria, incluso *Pepín* tenía edición doble los domingos (Soto, 2018, p. 9). Este hecho posibilitó un fenómeno único en el mundo dentro de la historia del cómic: circulación toda la semana. Como afirma Ricardo Viguera-Fernández: “tal era la necesidad que los mexicanos tenían de historietas, y tan sorprendente fue esta adicción a la hora de conformar verdaderos imperios editoriales.” (Viguera-Fernández, 2011, p. 134).

En gran medida el éxito de los *pepines* se debió al hecho de



Imagen 1. Portada de Pepín #214 c. 1939. Hemeroteca Nacional de México.

concentrar en su catálogo historietas nacionales. Por poner un ejemplo, un número de *Pepín* en 1939, contenía series estadounidenses como *Superman* o *Popeye*, pero la mayoría eran de manufactura mexicana, como *Chucho el roto*, *El Charro Misterioso* o *Corazón del Norte*. Esta información se puede verificar en el Catálogo *Pepines* de la Hemeroteca Nacional de México, elaborado por Juan Manuel Aurrecochea<sup>1</sup>.

La consolidación de la historieta nacional se debe comprender de manera análoga al triunfo de las comedias rancheras que, siguiendo la pauta marcada por la cinta *Allá en el Rancho Grande* (1936), de Fernando de Fuentes, constituyeron la época dorada de la cinematografía nacional. Figuras como la de Jorge Negrete trascendieron la pantalla grande y consolidaron la figura del charro cantor como el prototipo del mexicano, así “el charro se convirtió en héroe nacional” (Calderón, 2018, p. 9). No es una casualidad que la edad dorada del cómic mexicano sea paralela del llamado *Cine de Oro*. Las relaciones entre la historieta y el cine en México ameritarían una investigación independiente, ya que los vasos comunicantes entre ambos medios son indis-

cutibles (Aurrecochea y Bartra, 1993, p. 25).

Lo mismo que en el séptimo arte, en el noveno, el género de charros se volvió el más popular en México, debido a las múltiples influencias que recibió “del western norteamericano, de nuestros folletines decimonónicos de protagonismo rural y del anecdotario de una revolución aun entrañable” (Bartra, 2001, p. 85). En la lista figuran cómics que se volvieron instantáneamente clásicos como *Charros del Bajío*, *El charro Negro* o *Adelita y las guerrillas*, creación de José G. Cruz, leyenda del cómic nacional.

### José G. Cruz: el Stan Lee mexicano

Todo el mundo conoce a Stan Lee (1922-2018), el legendario guionista de Marvel Comics. Fue en gran medida el responsable del éxito de los cómics de superhéroes. Stan Lee fue como un *rockstar* y su legado es inmenso. Sin embargo, antes de que él fuera un ícono popular, México ya contaba con un extraordinario creador de universos: José G. Cruz. [Imagen 2]



Imagen 2. José G. Cruz c. 1940. Archivo familiares de José G. Cruz.

Cruz es de esas leyendas que el paso del tiempo ha ido desvaneciendo injustamente. No sólo fue escritor, dibujante y editor de historietas, sino también fue un artista multifacético. Su espíritu hiperactivo lo llevó a incursionar en la actuación, la radio,

la publicidad; escribió guiones cinematográficos, e incluso llegó a grabar un disco de canciones de tango, pues el canto siempre fue su afición. Es necesario conocer un poco de su vida para penetrar en su obra.

José Guadalupe Cruz Díaz nació el miércoles 31 de enero de 1917, en Teocaltiche, Jalisco. Es el primer hijo del matrimonio Cruz-Díaz, y hermano mayor de cuatro mujeres. Su padre, Plutarco Cruz, había emigrado a los Estados Unidos, por lo que José creció rodeado de mujeres. Quizá por esta razón la presencia femenina fue una constante en su obra. La Guerra Cristera<sup>2</sup> sacudió la vida de la familia Cruz, ya que su madre, María Díaz Medina de Cruz, fue acusada por defender a unos sacerdotes rebeldes, emitiéndose una orden de ejecución en su contra, por lo que debieron abandonar el país. Llegaron a Ciudad Juárez con el fin de cruzar la frontera hacia Estados Unidos. Finalmente se establecieron en Los Ángeles, California (Vigueras-Fernández, 2016).

Desde niño José Cruz mostró notables habilidades artísticas, que durante su estancia en la Unión Americana le permitieron sobresalir pese a su condición de migrante. Gracias a su capacidad para dibujar se convirtió en la sensación entre sus compañeros de escuela y profesores. Llegando incluso a ganar un concurso de arte (Soto, 2017, p. 6). Ese reconocimiento lo marcaría para siempre. Había probado la fama y la convirtió en su motivación para volverse alguien importante y sacar adelante a su familia.

Al comenzar los años treinta, la situación política y social en México había cambiado. Se iniciaba un nuevo periodo de la vida nacional bajo el gobierno del general Lázaro Cárdenas. Fue por esos años cuando José G. Cruz, junto con su familia, volvió al país, pero no a su natal Teocaltiche, sino al estado de Aguascalientes. La inquietud de Cruz por superarse lo llevó a tomar la decisión de dejar la vida provinciana para trasladarse a la capital. El día 7 de enero de 1934 llegó a la Ciudad de México “con \$45.00 y muchas ambiciones” (Soto, 2017, p. 7). A los pocos días ya se encontraba trabajando en el Mercado de La Lagunilla, pintando letreros con los precios de las mercancías.

El sueño del joven José G. Cruz era dedicarse a la música, “él quería cantar, fue a México a abrirse paso como cantante”, relata su hija, Griselda Cruz (Vigueras-Fernández, 2016). La necesidad lo obliga a trabajar dónde hubiera posibilidad. Su destreza artística le ayuda a conseguir oportunidades. Pasado un tiempo Cruz fue adquiriendo experiencia en el mundo de la publicidad, pintando dibujos para catálogos y portadas de libros. Para 1936 se encuentra trabajando en la empresa La Fosforera S.A., realizando las imágenes de las cajitas de cerillos. De forma accidental conoció Francisco Sayrols, dueño de Editorial Sayrols, quien le dio la oportunidad de debutar en el mundo de la historieta en su revista *Paquín*. Su primera obra fue *Doctor Benton*, “algo que resulta mucho mejor no recordar”, según la opinión de Rubén Soto Díaz (Soto, 2017, p. 7-8).

A pesar de que estos primeros trabajos pudieran ser muy primitivos, es todo un logro que, con escasos diecinueve años, José G. Cruz estaba incursionando en la industria naciente del cómic. De Editorial Sayrols se cambia a la Editorial Juventud, propiedad del coronel José García Valseca. En su nueva compañía publicó varias historietas para las diferentes revistas de monitos de esta editorial. Para *Paquita: El beso que da muerte y El misterio del Rubí*. Para *Pepín*, la revista estrella del coronel García Valseca: *El Monje Negro*, *Brenty y Nancy* y *la Banda Escarlata*. Para *Paquito: Los hermanos Landers* y los primeros episodios de *Adelita y las guerrillas*. (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 194). Curiosamente

firmaba la mayoría de sus trabajos con el seudónimo *Rolf Stein*, muy probablemente para dar la impresión de ser un guionista extranjero, o simplemente para crear un misterio alrededor del autor de esas historias.

La industria del cómic le permitió a Cruz alcanzar la fama que tanto ansiaba. Fueron sus historietas las responsables de que millones de mexicanos conocieran su nombre. Después de sus primeros éxitos en *Pepín*, toda obra suya llevó la famosa firma: JOSÉ G. CRUZ. Para 1940 no había alguien que no hubiera leído alguna historia de Cruz. Hacia 1952, Cruz fue el primer dibujante en independizarse de los *pepines* para fundar su propia editorial, que no podría llevar otro nombre: *Ediciones José G. Cruz* (Vigueras-Fernández, 2011, p. 136).

Además fue un pionero en el uso del fotomontaje. Eduardo Soto sostiene que fue él quien inventó esta técnica, y no parece increíble, ya que Cruz buscó constantemente innovar el medio y acelerar el proceso de producción (Soto, 2017, p. 18). Algo que caracterizó sus trabajos posteriores fue la inclusión de elementos provenientes de los bajos fondos: cantinas, burdeles, callejones. Cruz fue un gran conocedor de ese mundo, tanto que llegó a ser conocido como *El Rey del arrabal*.

Antes de hablar propiamente de *Adelita*, es necesario mencionar algo sobre el estilo de Cruz y sus principales influencias artísticas. Para Rubén Soto Díaz hay dos grandes maestros de la historieta que influyeron a Cruz. El estadounidense Milton Caniff (*Terry y los piratas*, *Steve Canyon*) y el mexicano Alfonso Tirado (*El flechador del cielo*).

Existe gran similitud entre sus personajes y los de Caniff, por ejemplo, *La Tigresa del Bajío*, archienemiga de *Adelita*, guarda cierto parecido con *Dragon Lady*, la villana asiática del universo de Caniff. De Tirado retoma Cruz la técnica del medio tono, que implementaría exitosamente en estos nuevos trabajos (Soto, 2017, p. 8-9). Más allá de estas influencias, la extraordinaria capacidad inventiva de Cruz marcará toda su obra, volviendo su estilo inconfundible. “Cruz es un fabulador, un acróbata del guion que no le teme a las más riesgosas piruetas argumentales” (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 195).

## Adelita y las guerrillas o la Revolución Mexicana en viñetas

Si bien el proyecto de *Adelita y las guerrillas* nació en las páginas de *Paquito* en 1936 (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 194), sería tres años después en la revista *Pepín*, donde despegaría para posicionarse como una de las más populares historietas de la época. Cruz tenía la intención de hacer de *Adelita* la serie estrella de *Pepín*. Y definitivamente lo logró.

La trayectoria editorial de *Adelita y las guerrillas* es compleja. Se pueden distinguir distintas etapas de la serie. La primera versión de *Adelita* debutó en *Paquito*, de Editorial Juventud. Debido a causas desconocidas Cruz pasó su serie a *Chamaco Chico* (revista de la compañía Publicaciones Herrerías), hacia 1939. “Esto es lo que se deduce de la propaganda fechada en 1939” (Vigueras-Fernández, 2011, p. 138). Finalmente *Adelita* regresó a Editorial Juventud, esta vez a las páginas de *Pepín*, donde se publicó a diario hasta 1942, según los datos del Catálogo *Pepines* de la Hemeroteca Nacional<sup>3</sup>.

Por otra parte Cruz fue cambiando la historia original,

adaptándola a nuevas circunstancias. La primera versión de *Adelita* contó la historia de la joven Adela Negrete, quien se vio envuelta en una serie de aventuras, luego de que su hermano, el capitán Negrete, fuera asesinado por la temible villana *La Tigresa del Bajío*, líder despiadada de una banda de forajidos. [Imagen 3]

A partir de mi investigación en la Hemeroteca Nacional, puedo afirmar que *Adelita* comienza a aparecer en *Pepín* a partir del número 255 (miércoles 20 de septiembre de 1939). La historia continúa la trama original que presentó en *Paquito*, sin embargo, Cruz ya anuncia su futura transformación. [Imagen 4]



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5

Imagen 3. Publicidad de *Adelita y las guerrillas* en *Paquito*. c. 1939. Recreación del original por Eduardo Soto. (Soto, 2017, p. 12).

Imagen 4. *Adelita y las guerrillas*, episodio 35, *Pepín* #255, 20 de septiembre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Imagen 5. *Adelita y las guerrillas*, episodio 1, *Pepín* #260, 27 de septiembre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Años antes de que Stan Lee estableciera los cimientos del universo de *Marvel Comics*, José G. Cruz reunió en *Adelita y las guerrillas* a la mayoría de sus creaciones: la intrépida y moderna detective, Nancy, quien se convertiría en la compañera inseparable de Adelita, *Juan Sin Miedo*, valiente charro y nuevo interés amoroso de Adelita; el aventurero internacional, *Brenty*, además del perverso e inmortal *Monje Negro*, villano que termina enamorado de la protagonista. Cruz construyó todo un universo de personajes conectados entre sí, y con una trama prácticamente infinita.

José G. Cruz supo explotar el furor nacionalista del Cardenismo<sup>4</sup> para publicar una historieta ambientada en la Revolución Mexicana. Sin embargo, más allá de pretender credibilidad histórica, Cruz apostó por utilizar la gesta revolucionaria como fondo para narrar las aventuras de Adelita y compañía, quizá presintiendo la facilidad del público para conectar con la temática de la Revolución, que en la época era omnipresente.

Como bien apuntó Ricardo Viguera-Fernández, *Adelita y las guerrillas* es “una especie de *parque temático* de la Revolución Mexicana” (Viguera-Fernández, 2011, p. 139). Las aventuras de Adelita comienzan en el corazón de Jalisco –la misma zona de donde es originario Cruz– y en ellas podemos encontrar múltiples referencias mezcladas libremente. En *Adelita* desfilan desde caudillos revolucionarios, como Pancho Villa, encarnado en el

Una semana más tarde, el 27 de septiembre de 1939, en el número 260 de *Pepín*, Cruz realizó un ambicioso *crossover* de sus series más importantes, para construir un nuevo universo. Incluso la numeración de *Adelita* se reinició. El propio Cruz lo explicó así: “Usted leyó aisladamente cinco historietas que nunca imaginó ver reunidas en un solo argumento, ellas son ‘Adelita y las guerrillas’, ‘Brenty’, ‘El Monje Negro’, ‘Nancy’ y ‘Juan Sin Miedo’; el autor y creador de ellas las ha juntado en beneficio de los amables lectores” (Cruz, 1939). [Imagen 5]

simpático rebelde *Pancho Pistolas* [Imagen 6], hasta Luke Morton, un gánster de la época de la prohibición del alcohol en Estados Unidos (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 205).

La increíble habilidad narrativa de José G. Cruz y su aparentemente ilimitada capacidad de recursos, quedan plasmadas en un espectacular episodio en el cual, ante la inminente muerte de Nancy, la compañera de Adelita, en el último momento llega Superman –cuyas historias también eran publicadas en la revista *Pepín*– para salvar el día y detenerse a conversar momentáneamente con Adelita. [Imagen 7]

En las siguientes viñetas, Adelita, le explica a Superman lo que piensa de Cruz, su creador: “Ud. Sospecha que al autor de esta historieta le patina el coco, ¿no? Yo ya no lo sospecho... ¡ESTOY PLENAMENTE CONVENCIDA DE ELLO! ¡LOCO DE REMATE!” (Cruz, 1940). Cruz también fue un pionero en el uso de la *ruptura de la cuarta pared*, como se conoce al recurso de hacer al personaje ficticio consciente de su situación irreal, e incluso ponerlo a interactuar con el lector. Nuevamente, me permito señalar que, aquello que personajes actuales como *Deadpool*, de *Marvel Comics*, han vuelto una práctica popular y aparentemente novedosa, José G. Cruz lo había implementado con décadas de anterioridad. Otro recurso muy característico de Cruz era incluirse como un personaje más dentro de la historia. [Imagen 8]





Imagen 9



Imagen 10

Imagen 9. “Si Adelita se fuera con otro...” *Adelita y las guerrillas*, ep. 14, *Pepín* #267, 6 de octubre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Imagen 10. Josefina y José G. Cruz. Archivos familiares de José G. Cruz. (Soto, 2017, p. 35).

### ¿Femme fatale o superhembras? La mujer en Adelita y las guerrillas

*Femme fatale* o mujer fatal es una figura arquetípica procedente del cine *noir* de la década de los años cuarenta. Según la comunicóloga Núria Bou (2006), la *femme fatale* es una “figuración moderna de la imaginación seductora y nefasta de Pandora.” (*Ibid*, p. 20). La principal característica de estas mujeres es su empoderamiento, ligado al uso de su sensualidad como arma. Se le suele describir con un apetito sexual insaciable. La mujer fatal representa una subversión de los roles tradicionales, en el cual la mujer es pudorosa y sexualmente pasiva.

Herederas de Circe –la mítica hechicera que intentó evitar que el héroe Odiseo llegara a casa con su esposa– las mujeres fatales han sido explotadas por los grandes medios de comunicación, que a mediados del siglo XX comienzan a despuntar, apareciendo en *thrillers* de espionaje como *El halcón maltés* (1941), y en cómics como *Terry y los piratas* (1934) del citado Milton Caniff, o *The Spirit* (1940) de Will Eisner. La mujer fatal se convirtió así en un ícono de la cultura pop.

En *Adelita* el personaje que encarna a la perfección el papel de *femme fatale* es la temible villana y enemiga jurada de Adelita, *La Tigresa del Bajío*. Este personaje no sólo es responsable de la muerte del padre de Adelita, sino que además está obsesionada con *Juan Sin Miedo*, el eterno enamorado de la heroína, y en múltiples episodios intenta seducirlo. Pero no sólo *La Tigresa* posee características de una mujer fatal, las propias protagonistas Adelita y Nancy son en muchos sentidos similares a la villana. Todas son mujeres independientes que poseen valores tradicionalmente masculinos como la voluntad de liderazgo y la voz de mando, incluso llegan a hacer uso de la violencia física, velada para las mujeres sumisas.

Las de Cruz son mujeres *machas*. Mujeres que llegan a los golpes, pero de una manera casi erótica. “¿Simples machos acinturados, o la nueva mujer que anunciaban las sufragistas? Ni lo uno ni lo otro. Los desplantes viriles no les impiden exhibir sus variados encantos femeninos.” (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 228).

### Las bondades de la chica moderna

¿Qué es entonces *Adelita*? La heroína es una combinación caprichosa de diferentes personajes: soldadera, mujer fatal o mujer *macha*. Quizá el mejor calificativo para la heroína mexicana sea el de *chica moderna*. La investigadora Anne Rubenstein (2004) explica este concepto así: “Las chicas modernas, por otro lado no obedecían a nadie (...) Eran consumidoras actualizadas que trataban de verse deseables (...) Eran impacientes y podían decir las cosas con claridad” (*Ibid*, p. 92). En síntesis, eran lo opuesto de una mujer tradicional.

La historia de Adela Negrete comienza durante la Revolución, cuando después de perder a su padre y conocer al joven soldado *Juan Sin Miedo*, sufre una transformación, se vuelve otra, más fuerte y más valiente: *Adelita*. La metamorfosis de la heroína, de una señorita de buena familia a una bronca aventurera es en gran medida consecuencia de la amistad que traba con la detective internacional Nancy. Su compañera de aventuras es el opuesto complementario de Adelita. Nancy es originaria de la capital, mientras que Adelita es de provincia, la primera es mujer de mundo, la segunda apenas va a conocerlo. Estéticamente también son diferentes, una rubia y la otra morena. Adelita termina siguiendo los pasos de su amiga y se vuelve una investigadora aficionada. Pero es la personalidad de Nancy lo que más va a influir en Adelita. Ella es una mujer de ideas modernas. La misma Adelita lo subraya en una conversación con ella: “tú eres una muchacha de carácter e ideas ultramodernos.” (*Ibid*, p. 95).

Frecuentemente la acción de la serie se detenía para dar paso a discusiones entre las protagonistas sobre cuestiones de género. Nancy defendía que en esos tiempos las mujeres podían ser más independientes, ganar su propio dinero y además gastarlo como les diera su gana. Nancy en verdad disfrutaba su condición de *chica moderna* y buscaba contagiar a su amiga de estas ideas modernas. Nancy es una mujer independiente y moderna que tiene mejores cosas que hacer que conocer a la familia de su novio, como por ejemplo, ir a la lucha libre, aunque tenga que pagar ella los boletos (*Ibid*).

En un episodio en el cual resultan capturadas tanto Adelita como *La Tigresa* por los soldados federales del dictador Victoriano Huerta, la heroína es obligada a “cocinar para toda la tropa”,

mientras a su archienemiga le toca “trapear todo el piso del cuartel”, soportando las burlas de sus captores (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 214). Cruz muestra que el peor castigo para una chica moderna es ser reducida a la condición más tradicional del género femenino: servir al hombre como una mujer abnegada.

### Algunas conclusiones para seguir leyendo cómics

José G. Cruz construyó en *Adelita y las guerrillas* un vasto universo de personajes recurrentes en el cual los protagonistas vienen y van, permitiendo que la historia se prolongue por mucho tiempo. Muy parecido al estilo de las novelas de folletín decimonónicas, como *Los Bandidos de Río Frío* del escritor mexicano Manuel Payno. Así también la historieta de Cruz se extendió por varios años. Tal vez aquellos primeros recuerdos sobre la Guerra Cristera, sobre hombres armados combatiendo por ideales, y la tenacidad de su madre para salvar a su familia hayan sido la fuente principal de inspiración para contar historias, para construir heroínas. Se propuso hacer de *Adelita y las guerrillas* una de las historietas más populares y definitivamente lo consiguió. Creó a la primera heroína de México, y eso vale la pena recordarlo.

José G. Cruz se convirtió en uno de los protagonistas de *carne y hueso* en la industria del cómic nacional. Fue el creador de grandes clásicos del cómic mexicano, la mayoría de corte arrabalero, como *Carta Brava*, *Percal*, *Tango*, o *Tenebral*, por mencionar sólo algunas. El cenit de su carrera, sin duda, fue la fundación de su empresa, Ediciones José G. Cruz. Fue en esa época cuando lanzó la serie que terminaría por consagrarlo como una auténtica leyenda de la historieta mexicana: *Santo, el enmascarado de plata*. Sin embargo, el origen de todo su éxito comenzó con *Adelita y las guerrillas*. Aquella historieta que contó las aventuras de una *chica moderna* que se fue de vacaciones a la Revolución Mexicana.

Pienso que es necesario analizar el material aún disponible, difundir toda la información, y de ser posible constituir una red de estudios de la historieta mexicana. Los personajes e historias de nuestros cómics han reflejado el paisaje social de México, y aportado valiosos elementos al imaginario nacional. La prueba está en que sus lectores conectaron con sus mensajes. Los hicieron suyos. Quiero terminar con una frase del director M. Night Shyamalan, que me ha motivado a dedicarme al estudio del *Noveno Arte*:

He estudiado las historietas a fondo. (...) Creo que los cómics son el último vínculo con la antigua forma de transmisión de la historia. Los egipcios dibujaban en las paredes, muchos países aún transmiten su conocimiento a través de formas pictóricas. Creo que los cómics pueden ser una forma de historia, que alguien donde fuera vivió o experimentó. Entonces esa experiencia, esa historia, fue absorbida por la maquinaria comercial que la transformó en popular y la caricaturizó para la venta. (Shyamalan y Mendel, 2000)

### Notas

1. Disponible en <http://www.pepines.unam.mx/>.

2. La Guerra Cristera (1926-1929), fue un conflicto armado entre las fuerzas del gobierno mexicano y grupos radicales católicos, los llamados *cristeros*, durante el mandato del presidente Plutarco Elías Calles, quien buscó limitar la injerencia de la Iglesia Católica en los asuntos políticos del país. Esta lucha se concentró en la región del Bajío (Guanajuato, Jalisco, Aguascalientes, Querétaro, Nayarit, Colima y Michoacán).

3. Disponible en <http://www.pepines.unam.mx/indice/index/idPublicacion/1/idSerie/30>

4. El Cardenismo es el nombre con el que se conoce al periodo del presidente Lázaro Cárdenas (1934-1940). Se caracterizó por defender la ideología revolucionaria y un fuerte nacionalismo. Uno de los episodios más importantes de esta época fue la Expropiación Petrolera (18 de marzo de 1938), mediante la cual la industria petrolera se nacionalizó.

5. Soldadera es el nombre con el que se denomina genéricamente a las mujeres que combatieron durante la Revolución Mexicana (1910). Ellas lucharon en igualdad de condiciones que los hombres, pero además eran las encargadas de mantener cierta estabilidad en los regimientos, cuidando a los niños y los heridos, actuando como esposas, madres, cocineras, contrabandistas, mensajeras y espías.

### Referencias

- Aurrecoechea, J. M. (2015). *Catalogo Pepines de la Hemeroteca Nacional*. En <http://www.pepines.unam.mx/>
- Aurrecoechea, J. M. (2007). “La historieta popular mexicana en la hora de su arqueología”. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*. Vol. 7. Núm. 28. pp. 185-197.
- Aurrecoechea, J. M. y Bartra, A. (1993). *Puros cuentos II. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/CONACULTA.
- \_\_\_\_\_ (1994). *Puros cuentos III. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/CONACULTA.
- Bartra, A. (2001). “Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria (1). Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano”. *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*. Vol. 1. Núm. 2. pp. 67-90.
- Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona: Icaria.
- Calderón, I. E. (2018). “De los ranchos grandes a los barrios pobres. La construcción de la identidad nacional en el cine de oro mexicano (1936-1957)”. *Doppelgänger*. Núm. 3. pp. 8-10. México.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili S. A.
- \_\_\_\_\_ (1981). *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Madrid: Ediciones Penthelon S.A.
- Cruz, J. (1939). *Adelita y las Guerrillas*. *Pepín* Núm. 260.
- Cruz, J. (1940). *Adelita y las Guerrillas*. *Pepín* Núm. 409.
- Del Río, E. (1974). “Las historietas, el método más barato para embrutecerse (o cultivarse... según)” en *Números agotados de Los agachados*. Tomo II. México: Ed. Posada. (Serie Clásicos).
- Eco, U. (1965/2011). *Apocalípticos e integrados*. DEBOLSILLO.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*, Jackson: University Press of Mississippi.

- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Guiral, A. (1998). *Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*. España: Ediciones Funnies.
- Rubenstein, A. (2004). *Del pepín a los agachados, Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Shyamalan, M. N., Mendel B., Mercer, S. (productores) y Shyamalan, M. N. (director). (2000). *El protegido*. [cinta cinematográfica]. EEUU: Touchstone Pictures.
- Soto, R. E. (2017). José G. Cruz. *Apuntes autobiográficos. Compilación y notas de Eduardo Soto*. México: MUCAHI-BASSOCO.
- \_\_\_\_\_ (2018). *La banda monera del Pepín. 1936-1958*. México: MUCAHI-BASSOCO.
- Taibo II, F. I. (2006). *Pancho Villa: una biografía narrativa*. México: Planeta.
- Vigueras-Fernández, R. (2011). "Adelita: una heroína de papel para una Revolución en viñetas". *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. México: disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85920910007>
- \_\_\_\_\_ (2016) "José G. Cruz: Hacedor de Santos y Demonios. Conversación con Griselda Cruz" Tebeosfera: disponible en [https://www.tebeosfera.com/documentos/jose\\_g.\\_cruz\\_hacedor\\_de\\_santos\\_y\\_demonios.\\_conversacion\\_con\\_griselda\\_cruz.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/jose_g._cruz_hacedor_de_santos_y_demonios._conversacion_con_griselda_cruz.html)
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.

## Obras revisadas

- Paquito*, núm. 320 bis, marzo de 1939.
- Pepín*, núm. 255, 20 de septiembre de 1939.
- Pepín*, núm. 260, 27 de septiembre de 1939.
- Pepín*, núm. 261, 28 septiembre 1939.
- Pepín*, núm. 267, 6 de octubre 1939.
- Pepín*, núm. 409, 24 de marzo de 1940.